

Julien Lefebvre

19/02/2022

Nolan Laché

1G4

Dorian Mittou

Document d'analyse du projet web :

Table des matières :
1) Mise en place du projet (p.2) 2) Mode d'emploi et lien entre les pages (p.3) 3) Maquette graphique avec analyse (p.4-12)

1) Mise en place du projet

Architecture du site web :

- **P1** - Page d'accueil (vitrine du site)
- **P2** - Page Jeux vidéo (liste complète des jeux en vente)
- **P3** - Sous page Jeux vidéo/ (nom du jeu)
- **P4** - Page A propos

Répartition des tâches :

- **Nolan L** : P2
- **Julien L** : P3
- **Dorian M** : P1/P4

Description du site :

Nom du site : **Gamarket**

Type de site : e-commerce (vente de jeux vidéo en ligne)

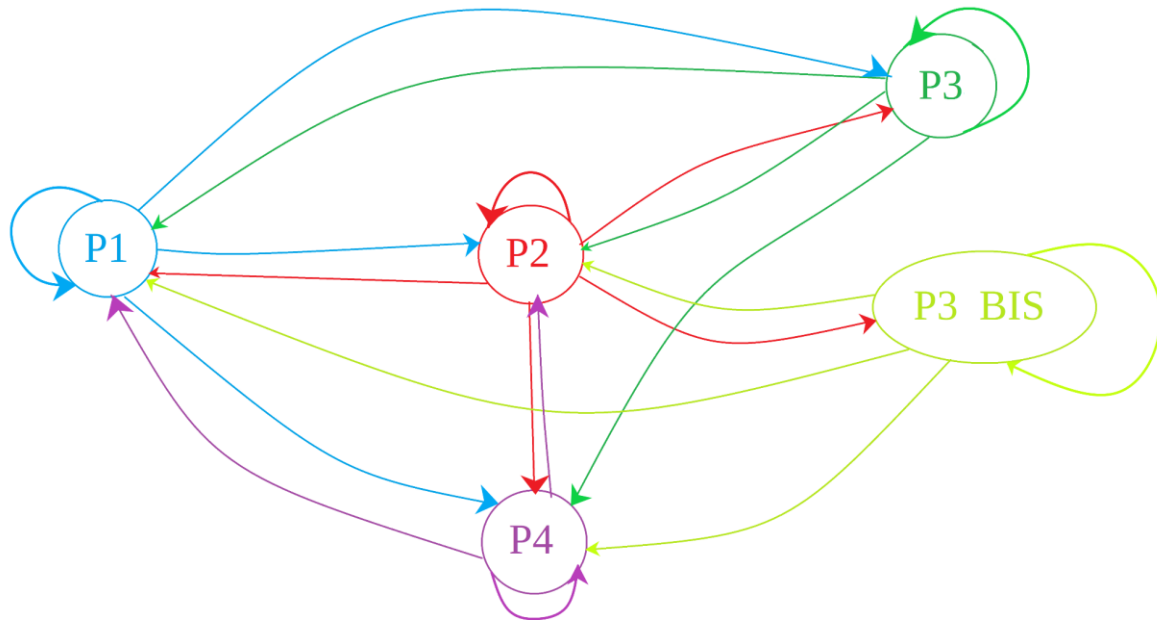
- **P1** : vitrine du site composé de : header/footer ; ajout et création d'éléments visuels et attractifs pour l'utilisateur
- **P2** : liste complète des jeux présents en vente sur le site
- **P3** : sous page de « jeux vidéo » incluant le descriptif d'un produit (nom, prix, date de sortie, bouton « ajoutez au panier », etc...)
- **P4** : La carte de localisation, description de l'équipe du projet, etc...

2) Mode d'emploi et lien entre les pages (p.3)

Mode d'emploi:

Pour pouvoir accéder au site il faut ouvrir la page d'accueil et cliquer sur le logo gamarket ou ouvrir la page "index.html" dans le dossier gamarket

Lien entre les pages :



P1: Page d'accueil

P2: Page jeux vidéo

P3: Sous page jeux vidéo mit en avant sur la page d'accueil

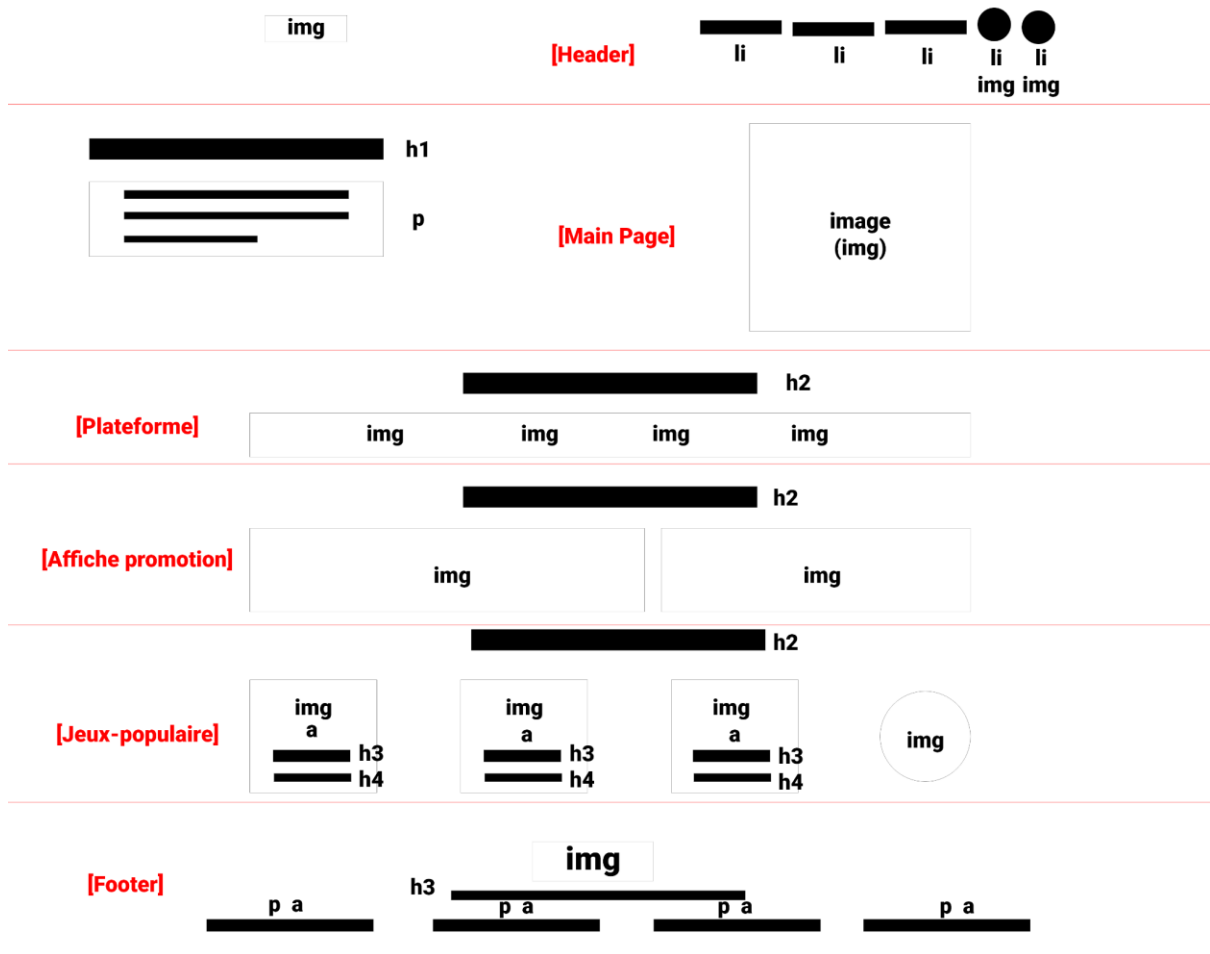
P3 BIS: Sous page jeux vidéo non mit en avant sur la page d'accueil

P4: Page a propos

3) Maquette graphique avec analyse

Analyse P1:

Structure de la page :



Analyse écrite :

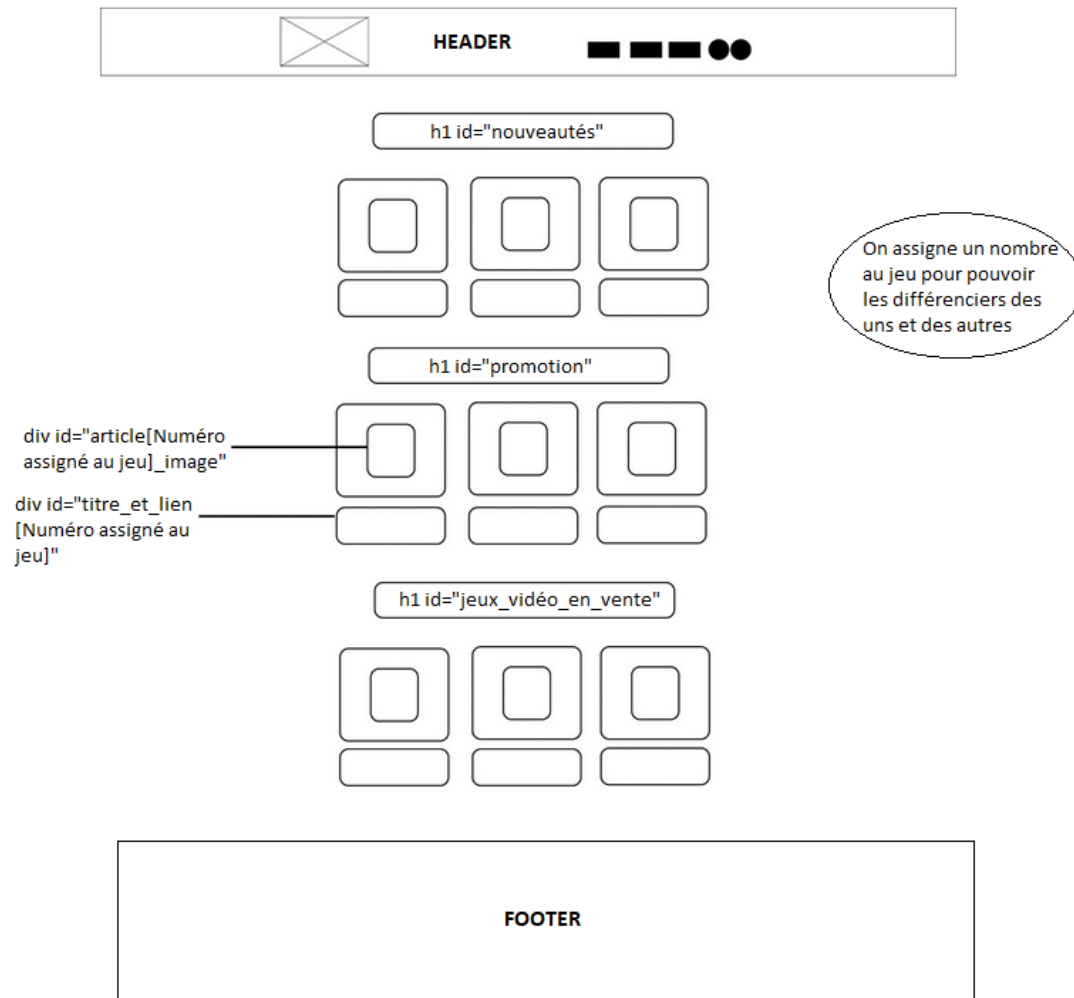
Tout d'abord La page **P1** est la vitrine du site et la rubrique accueil, c'est le premier élément que les visiteurs regardent, c'est pour cela qu'elle est importante (la première impression).

Dans l'image ci-dessus, nous avons détaillé les différents éléments présents sur la page d'accueil qui sont :

- 1) Le **header** est fixé sur l'écran afin que l'utilisateur puisse accéder à son compte, au panier et à ces diverses rubriques, cela permet une navigation ergonomique. L'en-tête de la page est composé de notre logo personnel (fictif) et d'un menu navigation avec une légère marge de gauche à droite.
- 2) La section "**main-page**" qui est la principale permet de surprendre le visiteur avec un grand titre (h1), un paragraphe commercial, un logo sobre qui renvoie à la section "jeux-pop" et une image de l'un des plus grands héros de jeu vidéo. Elle permet d'inspirer de la confiance afin de montrer notre professionnalisme et notre savoir faire
- 3) La section "**main-page**" à pour objectif d'indiquer à l'utilisateur les plateformes de jeux vidéos disponibles sur notre site internet.
- 4) La section "**affiche-promotion**" comme son nom l'indique est une affiche de publicité numérique, qui a pour but de montrer aux visiteurs que le site web est en promotion pendant cet hiver.
- 5) La section "**jeux-pop**" permet d'établir de l'interaction avec l'utilisateur, il peut cliquer sur l'un des jeux proposés pour regarder ses caractéristiques ou bien pour l'ajouter à son panier mais également, poursuivre avec la flèche qui le renvoie dans la catégorie "Jeux vidéo".
- 6) Le **footer** est le pied de page du site internet, il est composé de notre logo personnel, un message obligatoire pour la protection légale du site et des liens permettant d'accéder à des documents administratifs obligatoires (par ex : mentions légales, remboursement, etc...)

Analyse P2:

Structure de la page :



Analyse écrite :

Les jeux sont séparés en plusieurs articles, séparés par différentes catégories caractérisant leur particularité.

Chaque article est relié à sa page via un lien "voir plus" se trouvant dans le titre qui redirige l'utilisateur vers la page de l'article. Par exemple, si on prend une page modèle minecraft.html, lorsque l'utilisateur clique dessus, il est redirigé vers la page. La "div" "article[Numéro assigné au jeu]_image" sert à contenir l'image, tout comme la div "titre_et_lien[Numéro assigné au jeu]" qui contient le titre et le bouton qui dirige vers le lien de la page associée et aussi aux "h1" au-dessus des articles qui contiennent les catégories d'articles.

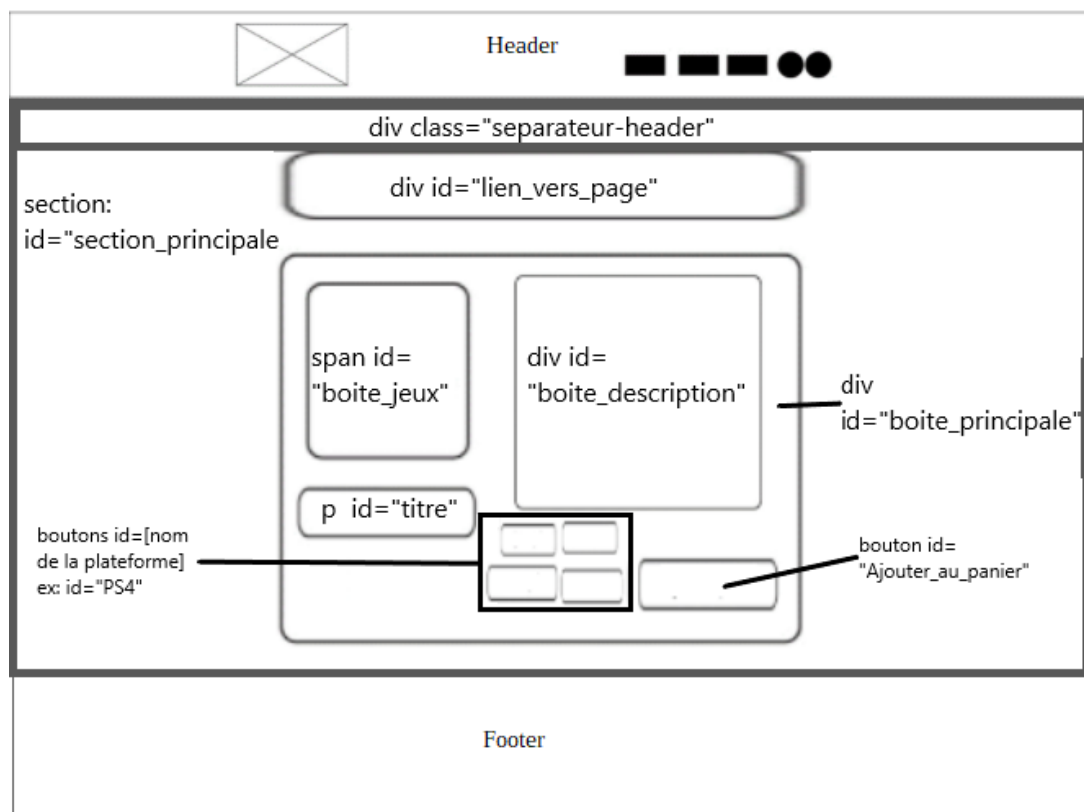
Les images se trouvent dans le dossier "images". Le css lié est le css "jeuxvideo.css" et se trouve dans le dossier jeux-video

Analyse P3:

Positionnement et utilité de chaque fichier et dossier:

Les pages particulières à chaque jeux vidéo sont faites grâce à une page modèle qui est la page "minecraft.html". Chaque page est reliée au css "jeux-video-generale.css" qui est commune à toutes les pages, au css "style.css" pour header et le footer et au css "[nom-du-jeux].css" qui est spécifique à chaque page. Chaque fichier est aussi relié au javascript "jeux-video-generale.js" et si le jeu est présent sur différente plateforme il est relié au javascript "[nom-du-jeux].js". La page html, le css lié au jeu et éventuellement le javascript lié au jeu sont stockés dans le dossier [nom-du-jeu], les noms des jeux peuvent être raccourcis. Le dossier image contient les images nécessaires à la page et se situe dans le dossier jeux-video. Le fichier "style.css" se trouve dans le dossier gamarket. Le css "jeux-video-generale.css" et le javascript "jeux-video-generale.js" se situent dans le dossier jeux vidéo. Le css lié au jeu permet de faire des ajustements en fonction du jeu que se soit l'image de fond, la taille de la police ou la position de certains éléments. Le javascript lié au jeu permet de modifier les fonctions liées au bouton en fonction de la disponibilité du jeu et de ses images.

Structure de la page:



La div de class "separateur header":

Elle permet d'espacer le header et la div d'id "lien_vers_page". Cette class se trouve dans le css "jeux-video-generale.css"

La section d'id "section-principale":

Elle permet de contenir les autres éléments de la page hormis le header et le footer. L'id "section_principale" est présent dans le css particulier au jeu pour pouvoir modifier l'image appliquée en background. Cette image n'est pas répétée et se situe en bas de la section.

La div d'id "lien-vers-page":

Elle permet de contenir les liens vers les pages "jeux-video.html" et "[nom du jeu].html". La balise <a> ayant pour lien "jeux-video.html" a l'id "lien_vers_jeux_video" cette id est dans le css "jeux-video-generale.css". La la balise <a> ayant pour lien "[nom du jeu].html" a l'id "lien_vers_la_meme_page" cette id est dans le css "[nom du jeu].css" pour permettre de régler la position et la taille de la police en fonction de la longueur du nom du jeu.

La div d'id "boite_principale":

Elle permet de contenir toute les informations sur le jeux vidéo, une image et des boutons permettant l'achat ou éventuellement le changement de plateforme si le jeu est disponible sur plusieurs plateformes. Cette id est présente dans le css "jeux-video-generale"

La span d'id "boite_jeux":

Elle permet de contenir l'image du jeu. Dans le css "jeux-video-generale.css", "boite_jeux img" permet de modifier les caractéristiques de l'image en arrondissant les bords et en ajoutant une marge.

La p d'id "titre":

Elle contient le titre du jeu. Elle a aussi un fond de couleur pour améliorer la lisibilité du titre et l'id se trouve dans le css "[nom-du-jeux].css" pour pouvoir faire des ajustements en fonction de la taille du titre.

La div d'id "boite_description":

Elle contient des informations sur le jeu contenu dans des balises <p>. L'id "boite_description" se trouve dans le css "jeux-video-generale.css". Elle contient une balise <p> d'id "Description" qui permet de mettre en gras. Elle contient éventuellement des balises d'id "barre" et "clignote" si le jeu est en promotion. La balise d'id "barre" affiche un texte barré. La balise d'id "clignote" applique l'animation "clignoter" présente dans le css "jeux-video-generale.css" sur le

texte. Les id "Description" "barre" et "clignote" sont présentes dans le css "jeux-video-generale.css"

Le bouton d'id "Ajouter_au_panier":

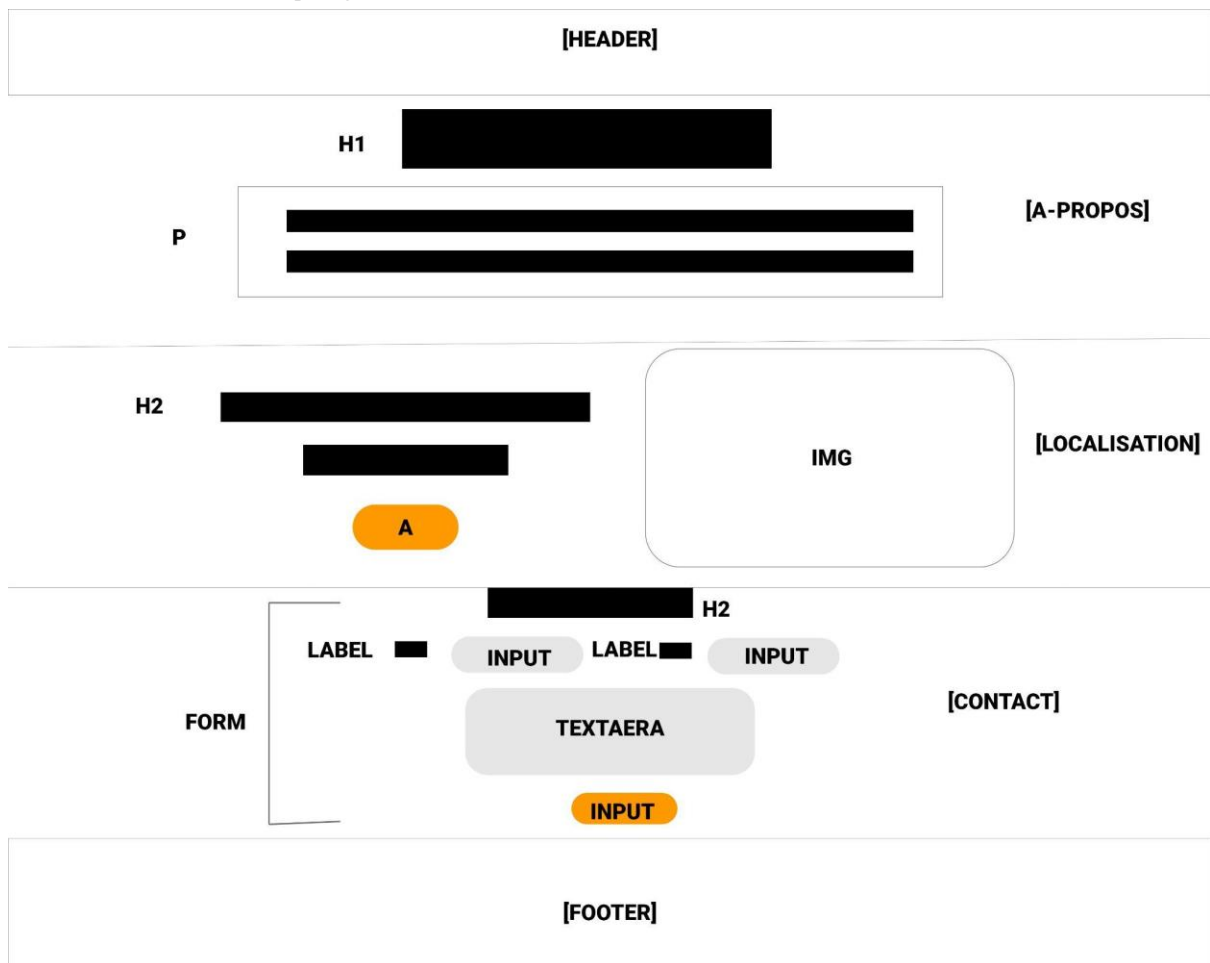
Il est relié à la fonction "Ajouter_au_panier()" dans le javascript "jeux-video-generale.js". Elle permet d'afficher un pop up signalant que l'article a bien été ajouté au panier (fictif). L'id "Ajouter_au_panier" se trouve dans le css "jeux-video-generale.css". "Ajouter_au_panier:hover" dans le css permet de modifier la couleur du bouton et la souris au survol pour l'indiquer.

Les boutons d'id "[nom de la plateforme]":

Ils sont reliés aux fonctions "[nom de la plateforme]()" dans le javascript "[nom-du-jeu].js". Elles permettent de changer l'image de la span d'id "boite_jeux" et sa description pour correspondre à la plateforme choisie par l'utilisateur. Les id "[nom de la plateforme]" se trouvent dans le css "jeux-video-generale.css" pour pouvoir ajuster la position et la taille des boutons en fonction des plateformes disponibles. "[nom de la plateforme]:hover" dans le css permet de modifier la couleur du bouton et la souris au survol pour l'indiquer.

Analyse P4 :

Structure de la page :



Analyse écrite :

Tout d'abord, la page [P4](#) est la rubrique d'information sur le site internet.

Dans l'image ci-dessus, nous avons détaillés les différents éléments présents sur la page d'accueil qui sont :

- 1) Le **header** ([voir P1](#)).
- 2) La section "**a-propos**" est composée d'un grand titre (h1) avec un paragraphe et des liens (à) renvoyant sur les documents administratifs du site. C'est la vitrine de la rubrique.
- 3) La section "**localisation**" renvoie l'utilisateur avec un bouton (a) dans un lien google maps de notre adresse et affiche un titre (h2) pour une meilleure identité visuelle.
- 4) La section "**contact**" permet aux visiteurs qui souhaitent contacter le support technique du site pour poser des questions, des réclamations, etc... Elle est composée de deux chaînes caractères (label) qui demandent le nom et l'adresse email de la personne et de deux input de zone de texte où l'utilisateur doit répondre. Il doit ensuite écrire son message dans la zone de texte longue (textera) et pour terminer, envoyer le message via le bouton submit. Un pop up javascript apparaît, l'utilisateur à deux possibilités : premièrement, cliquer sur le bouton "annuler" du pop up qui renvoie un message 'Envoi annuler' donc le message ne sera pas envoyé (théoriquement) ou secondement cliquer sur le bouton "OK" cela affichera "Envoi confirmer", par conséquent, l'utilisateur à envoyer le message.
- 5) Le **footer** ([voir P1](#)).